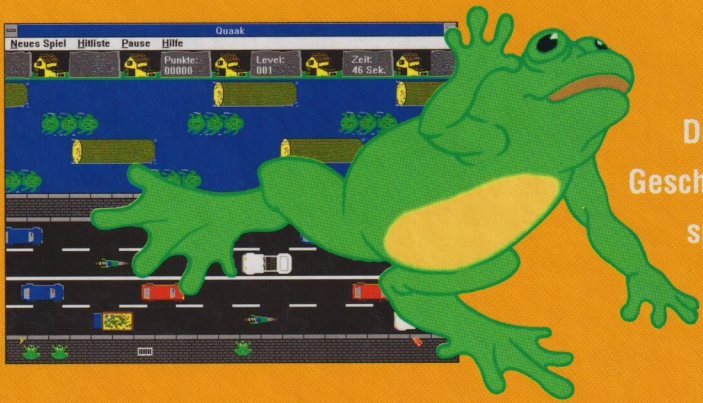
DATA BECKERs

GOLDENE SERIE

QUAAK!



Das fesselnde Geschicklichkeits-spiel mit Witz

DATA BECKER

Arnold u. C.-C. Ude

QUAAK! für Windows

DATA BECKER

Copyright © 1992 by DATA BECKER GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

1. Auflage 1992

ISBN 3-89011-920-4

Programmautoren: Arnold u. C.-C. Ude

Handbuchautor: Detlef Teuber

Umschlaggestaltung: Irmgard Reucher • Textverarbeitung und Gestaltung: Georg Michels • Text verarbeitet mit Word 5.0, Microsoft • Belichtung: MAC, Studio für Satz und Design, Düsseldorf • Druck und buchbinderische Verarbeitung: Paderborner Druck Centrum, Paderborn

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Wichtiger Hinweis

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz unterliegen.

Wichtige Informationen

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten auch wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht für ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programmes auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an den Autor weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können. Falls uns nach Drucklegung noch wichtige Informationen zur Bedienung des Programms bekannt werden, die im Buch selbst keine Berücksichtigung mehr finden konnten, nehmen wir diese in eine sogenannte »Liesmich-Datei« auf. Wir empfehlen Ihnen daher, sich diese Datei (sofern vorhanden) über den DOS-Befehl

```
type liesmich.txt
```

oder

```
type readme.txt
```

auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen. Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Vorwort

Dieses Spiel erscheint in der Goldenen Serie der Firma Data Becker, ist preiswert und von der Spielidee ansprechend und unterhaltsam. Es dient Ihnen in Arbeitspausen zum Ausgleich von anstrengender Tätigkeit, füllt Ihnen jedoch in gleicher Weise einen Abend, an dem Sie nicht wissen, wie Sie sich sonst beschäftigen sollen. Das Spiele-Team und die Autoren wünschen Ihnen viel Vergnügen mit diesem Spiel und hoffen, daß es Ihnen viel Freude bereitet.

Düsseldorf, im Mai 1992 *DATA BECKER LEKTORAT*

Inhaltsverzeichnis

1. Installation, Start und Ziel des Spiels **11**

2. Bildaufbau **17**

3. Spielsteuerung **21**

4. Unterschiedliche Levels **23**

5. Spielende **25**

6. Sound-Unterstützung **29**

7. Menüreferenz **31**
7.1 Neues Spiel 31
7.2 Hitliste 32
7.3 Pause / Weiter 33
7.4 Hilfe 33
7.4.1 Hilfe zu Quaak 33
7.4.2 Information über Quaak 35
7.4.3 Einstellungen 36

8. Spieltips **39**

9. Anhang **41**
9.1 Abbildungsverzeichnis 41
9.2 Tastenreferenz 42

Stichwortverzeichnis **43**

1. Installation, Start und Ziel des Spiels

Das Spiel wird über eine Installationsroutine gestartet. Sie fertigen als erstes eine Sicherheitskopie von Ihrer Originaldiskette an. Hierzu legen Sie das Original in das entsprechende Laufwerk ein und rufen im Datei-Manager von Windows die Option *Diskette kopieren* unter dem Menü *Diskette/Festplatte* auf. Die Bedienung der Dialogfelder erfolgt gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um die Installation durchzuführen, legen Sie die Kopie der Programmdiskette in eines Ihrer Laufwerke. Im Datei-Manager von Windows klicken Sie das Icon des entsprechenden Laufwerks-Icons an; damit laden Sie den Inhalt der Diskette auf den Bildschirm. In der Dateiliste finden Sie die

```
INSTALL.EXE
```

Diesen Eintrag doppelklicken Sie mit Hilfe der Maustaste, womit Sie die Installationsroutine von *Quaak* aufrufen. Es zeigt sich eine Dialogbox mit drei Eingabefeldern:

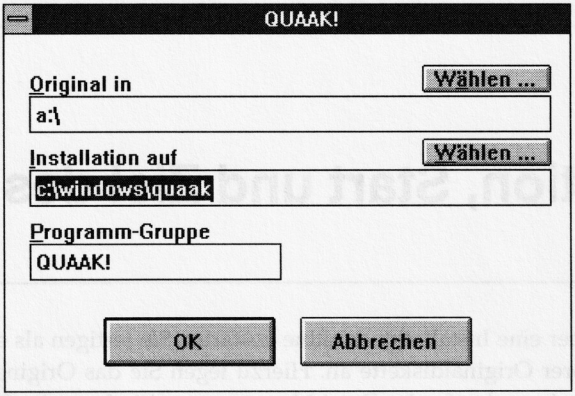


Abb. 1: Dialogfeld bei Installation

Das obere Feld hat die Bezeichnung *Original in* und betrifft die Angabe des Laufwerks, in dem sich die Diskette mit der Quaak-Datei befindet. Ein Ändern der Vorgabe erfolgt entweder durch Überschreiben der bisherigen Eintragung oder durch das Anklicken der Befehlsschaltfläche *Wählen*, wodurch sich ein weiteres Dialogfeld öffnet:

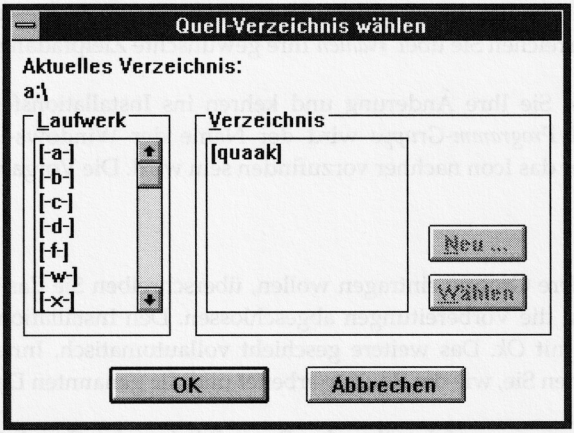


Abb. 2: Dialogfeld Quellverzeichnis wählen

In diesem Dialogfeld über Listenfelder können Sie den Quellpfad wählen. Danach schließen Sie das Fenster wieder über die Befehlsschaltfläche *Ok,* wodurch Sie den gewünschten Eintrag hinterher im Feld *Original in* wiederfinden.

Das gleiche gilt für das Listenfeld *Installation auf,* womit das Laufwerk bzw. -Verzeichnis gemeint ist, in das die Quaak-Datei kopiert werden soll. Die in der Textzeile enthaltene Vorgabe lautet:

```
C:\WINDOWS\QUAAK
```

Über diesen Pfad werden die Programmdateien automatisch in dieses Verzeichnis kopiert. Auch hier erreichen Sie über *Wählen* Ihre gewünschte Zielpfadangabe.

Mit *Ok* bestätigen Sie Ihre Änderung und kehren ins Installationsfenster zurück. Im dritten Listenfeld *Programm-Gruppe* wird der Name der Windows-Programmgruppe eingetragen, in der das Icon nachher vorzufinden sein wird. Die Vorgabe lautet:

QUAAK!

Falls Sie eine andere Gruppe eintragen wollen, überschreiben Sie das Textfeld entsprechend. Damit sind die Vorbereitungen abgeschlossen. Den Installationsvorgang starten Sie abschließend mit *Ok*. Das weitere geschieht vollautomatisch. Innerhalb einer optischen Anzeige sehen Sie, wie die Routine arbeitet und die genannten Dateien kopiert.

Der Start des Programms erfolgt über das Doppelklicken des Quaak-Icons im entsprechenden Fenster. Im folgenden Startbildschirm klicken Sie auf *Play Quaak....*

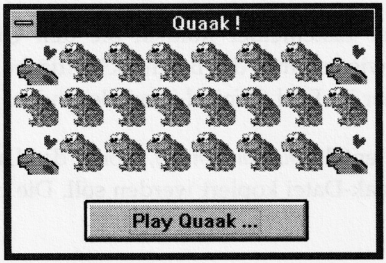


Abb. 3: Startfenster

Nachdem Sie dies wahlweise mit Maus oder Enter durchgeführt haben, beginnt der Bildschirm, sich zu bewegen. Am unteren Ende des Spielfensters finden Sie eine kleine Froschfigur; diese muß über die befahrene Straße und über einen bewegten Fluß gelenkt werden. Dabei darf der Frosch nicht vom Auto angefahren werden und nicht ins Wasser fallen. Der Reihe nach müssen jeweils fünf Frösche in ein noch freies der fünf Häuser gebracht werden, um einen Level zu vervollständigen.

Jedes Erreichen eines Hauses und eines Levels zählt Punkte. Ziel des Spiels ist eine möglichst hohe Punktzahl. Diese hängt vom aktuellen Level und von der Geschwindigkeit ab, mit der die Frösche in die Häuser gebracht werden. Der Sprung in ein Haus mit Froschdame gibt zusätzliche Punkte. Allerdings ist zu beachten, daß der Standort dieser Dame ständig wechselt. Peilen Sie demnach ein Haus an, in dem sie zur Zeit logiert, kann sie sich im nächsten Augenblick bereits woanders aufhalten.

Nach jedem erfolgreichen Durchlaufen eines Levels zeigt Ihnen ein Fenster den nächsthöheren Spielstand an:

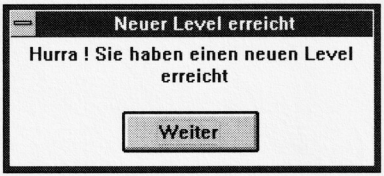


Abb. 4: Hurra! Sie haben einen neuen Level erreicht

Nach Bestätigung von *Ok* wird der Spielbildschirm neu geordnet, so daß Sie die gewohnte Anzahl von Froschleben zur Verfügung haben. Wenn Sie während des laufenden Spiels eine Verschnaufpause machen wollen oder unterbrochen werden, klicken Sie im Menü die Option *Pause* an. Dadurch halten Sie das Spiel an; über die Option *Weiter* setzen Sie den Spielverlauf fort.

Wenn Sie *Quaak* beenden möchten, klicken Sie das Systemmenüfeld am oberen linken Rand des Bildschirms an und in dem sich öffnenden Pulldown-Menü die Option *Schließen*.

2. Bildaufbau

Bevor Sie mit dem Spiel erfolgreich umgehen, sollten Sie sich den Bildschirmaufbau gründlich ansehen. Er wird im folgenden beschrieben und zeigt Ihnen die Details auf. Der Bildschirm ist fünfteilig aufgebaut und zeigt aus der Vogelperspektive unter anderem eine stark befahrene Straße. Im unteren Teil befindet sich der "sichere" Fußweg, von dort aus starten die Frösche auf dem Weg in ihre Häuser.

Der im jeweiligen Spiel eingesetzte Frosch wird immer in der Mitte dieses Fußweges positioniert und die Ihnen noch verbleibende Menge an Fröschen auf der linken Seite wird abgezogen. Die Zahl der ebenfalls links befindlichen Flaschen deutet auf den Trunkenheitszustand des Frosches hin.

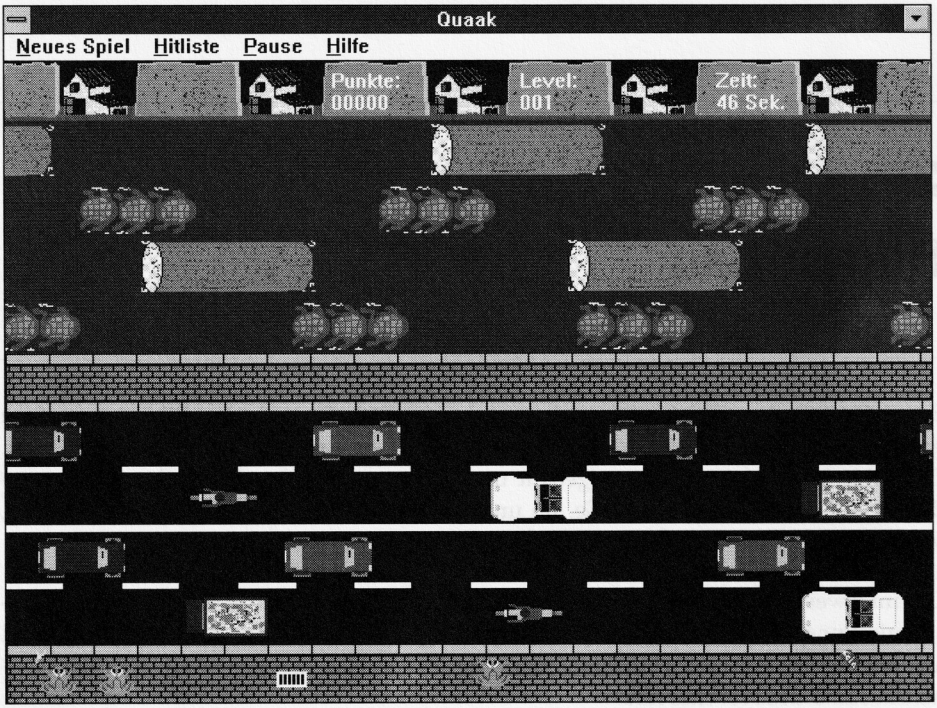


Abb. 5: Spielbildschirm von Quaak

Oberhalb des Fußweges liegt die vierspurige Straße, auf der eine Reihe von Fahrzeugen jeweils von einem Bildrand zum anderen fahren. Auf zwei Spuren verläuft der Straßenverkehr von links nach rechts, auf den beiden anderen Spuren ist es umgekehrt. Auf der anderen Seite der Straße befindet sich ein zweiter Fußweg, auf dem der Frosch ausruhen kann. Hier hat er nur die Schlange zu fürchten, die in höheren Leveln ab und zu den Fußweg patroulliert.

Auf dem Fluß befinden sich jeweils zwei Reihen von Baumstämmen und Schildkröten, auf deren Rücken der Frosch sich ein Stück mittragen lassen kann. In höheren Leveln tauchen die Schildkröten aber regelmäßig, sind also vor dem Tauchen schnell zu verlassen. Das bevorstehende Abtauchen wird dadurch angezeigt, daß sich das Wasser um die Gruppe leicht bewegt, so daß Sie Zeit haben, rechtzeitig abzuspringen.

Am oberen Bildrand stehen die fünf Häuser, die durch graue Felsblöcke voneinander getrennt sind. Ein besetztes Haus ist durch ein Schild mit der Aufschrift *CLOSED* zu erkennen. Die Felsblöcke rechts werden zur Anzeige des aktuellen Levels von *1 bis 20*, des aktuellen Punktestands und der verbleibenden Restzeit von *0 bis 59* Sekunden verwendet.

Verschiedene Gegenstände sind am Straßenrand zu erkennen, z.B. eine Getränke-Dose und eine Bananenschale. Diese haben ebenfalls eine besondere Bedeutung, da Sie an diesen Stellen die Straße nicht passieren können, ohne Ihr Froschleben zu verlieren. Die andern Linien, die Sie inmitten der Straße erkennen, können vom Frosch übersprungen werden. Von daher haben Sie keine Schwierigkeiten zu erwarten.

3. Spielsteuerung

Das Spiel läßt sich wahlweise mit Tastatur oder Maus bedienen. Bei der Tastaturbedienung werden die vier Pfeiltasten verwendet, um den Frosch in die entsprechende Richtung zu bewegen. Sprünge sind nur innerhalb des Bildschirmrandes möglich. Bei der Steuerung des Spiels mit der Maus springt der Frosch beim Klicken der Maus in Richtung des Punktes auf dem Schirm, der angeklickt wurde.

Die Menüpunkte sind ebenfalls mit der Maus anzuklicken oder über Alt und den besonders gekennzeichneten Buchstaben aufzurufen. In den meisten Fällen klappen Pulldown-Menüs herunter, die Ihnen weitere Menüpunkte anbieten. Eine Erläuterung dieser Punkte finden Sie in der Menüreferenz dieses Handbuches.

4. Unterschiedliche Levels

Das Spiel stellt Ihnen 20 Levels zur Verfügung, die mit einem gesteigerten Schwierigkeitsgrad verbunden sind. Beim Start des Spiels befinden Sie sich immer auf dem Level 1, also dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Nach jedem erfolgreichen Bewältigen eines Spieles, bei dem die fünf Häuser mit den Fröschen besetzt werden, erreichen Sie einen neuen Level, wodurch das Spiel ständig anspruchsvoller wird.

Die Steigerung der Levels macht sich in erster Linie durch erhöhte Spielgeschwindigkeit bemerkbar. Ab dem dritten Level taucht in den fünf Häusern ab und zu eine Froschdame auf. Das Landen in einem durch diese Dame besetzten Haus ergibt zusätzliche Punkte.

Ab dem vierten Level sind die Schildkröten nicht mehr ständig zu betreten, sie tauchen vielmehr auf und ab. Der Frosch kann auf ihrem Rücken nur so lange sitzen, wie diese nicht untergetaucht sind.

In höheren Levels kriecht auf dem mittleren Fußweg eine Schlange, deren Berührung der Frosch vermeiden sollte, da er dadurch sein Leben verliert. Ab dem achten Level ist eine weitere Schwierigkeit zu beachten: Der Frosch ist leicht betrunken und reagiert auf die Tastendrücke nicht mehr in der gewohnten Weise. Die Pfeiltasten sind paarweise vertauscht, d.h. beim Drücken der [↑] bewegt sich der Frosch nach unten.

Im zehnten Level ist der Frosch schon weit über die 0.8-Promillegrenze geraten, die Pfeiltasten sind um 90° verdreht zu bedienen, beides gibt dem Spiel zusätzliche Schwierigkeit. Beim Drücken von [↑] hüpft der Frosch nach links. Durch die Steigerung der Spielgeschwindigkeit wird das Spiel nicht langweilig und behält seinen Reiz.

5. Spielende

Das Spiel endet, wenn der Spieler alle drei Leben seines Frosches verloren hat. Ein Froschleben wird verloren, wenn der Frosch vom Auto angefahren wird, anstatt auf eine Schildkrötengruppe ins Wasser springt, sich auf einem Baumstamm oder einer Schildkröte über den linken bzw. rechten Bildschirmrand hinaustragen läßt, in ein schon belegtes Haus mit der Aufschrift *CLOSED* für "geschlossen" oder gar neben ein Haus springt.Der Frosch ist ebenfalls verloren, wenn die Schlange ihn beißt oder er auf einer Schildkröte sitzt, die untertaucht. Nach jedem Froschverlust sehen Sie folgende Meldung auf dem Bildschirm:

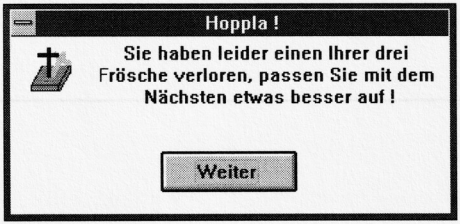


Abb. 6: Hoppla, Sie haben einen Ihrer Frösche ...

Nach dem Verlust eines Froschlebens erhält der Spieler - sofern noch vorhanden - ein neues Froschleben und kann vom unteren Fußweg erneut anfangen. Jeder Frosch muß innerhalb einer Minute vom unteren Fußweg eines der Häuser erreichen, das Ablaufen der Uhr hat seinen Tod zur Folge. Die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Frösche sehen Sie am linken Bildschirmrand. Die Zahl nimmt ständig ab, bis Sie die drei Leben verloren haben. In diesem Falle sehen Sie eine Anzeige, die Sie dazu auffordert, Ihren Namen einzutragen:

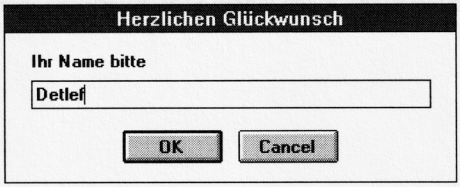


Abb. 7: Namenseintrag

Dadurch wird Ihr Name in die Hitliste eingetragen, die Ihnen unmittelbar darauf angezeigt wird; damit endet auch das Spiel. Die Liste wird vom Programm ständig auf dem neuesten Stand gehalten; der beste Spieler hat seinen Platz am Anfang, die anderen folgen nach. Sie haben jederzeit die Möglichkeit, in dieser Liste nachzulesen, wie Sie abgeschnittten haben. Dazu rufen Sie die entsprechende Option aus dem Menü auf.

Wollen Sie *Quaak* erneut spielen, klicken Sie die Menüoption *Neues Spiel* an. Dadurch wird der Bildschirm neu aufgebaut, und Sie sind in der Lage, mit dem Bewegen der Frösche zu beginnen. Der vorab eingestellte Level ist immer *1*, damit Sie sich zunächst eingewöhnen und allmählich in die höheren Stufen des Programms vorstoßen.

6. Sound-Unterstützung

Das Spiel wird wahlweise durch kurze Melodien aus dem PC-Lautsprecher und digitalisierte Klänge über den D/A-Wandler der Soundblasterkarte unterstützt. Die Tonerzeugung ist abschaltbar. Die Soundblaster-Konfiguration ist individuell einzustellen, hierbei können I/O-Adresse, Interrupt und DMA-Kanal voneinander unabhängig eingestellt werden. Die Einstellungen werden übernommen und sind kompatibel zum Soundblaster-Development-Kit von Creative Labs. Bei folgenden Vorfällen erhalten Sie eine akustische Anzeige:

- beim Verlust eines Froschlebens in Verbindung mit einem Textfenster, das Ihnen anzeigt, daß Sie einen Frosch verloren haben;
- beim erfolgreichen Sprung des Frosches in ein leeres Haus;
- beim Verlust aller Froschleben und damit beim Ende des Spiels.

7. Menüreferenz

Folgende Optionen sind innerhalb des Menüs gegeben; Sie wählen die Optionen wahlweise mit Hilfe der Maus oder der Tastatur an. Dadurch erreichen Sie, daß Sie sich Informationen beschaffen und bestimmte Funktionen erreichen, z.B. die Hitliste oder eine kurze Spielanleitung des Programms. Eine Übersicht über die möglichen Tastenkürzel finden Sie im Anhang dieses Handbuches.

7.1 Neues Spiel

Mit dieser Option starten Sie ein Spiel neu. Der Eingangslevel ist mit *1* immer der einfachste.

7.2 Hitliste

Diese Option zeigt Ihnen eine Liste der Spielteilnehmer mit der jeweils erreichten Punktzahl:

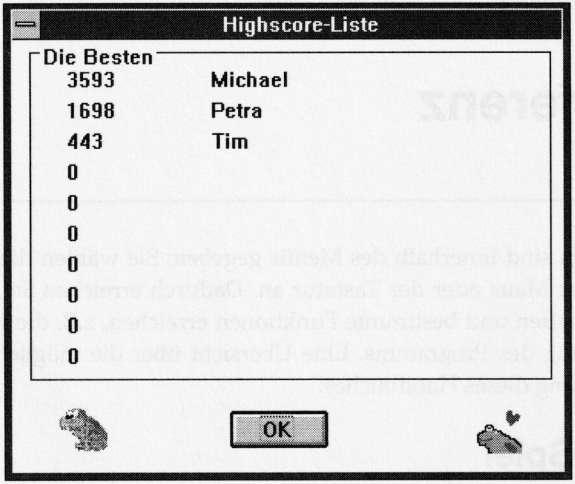


Abb. 8: Hitliste

Diese Liste dient Ihnen zum Ansporn und zum Nachschlagen Ihres Punktestandes auch noch nach längerer Zeit. Über die Schaltfläche *Ok* verschwindet die Liste vom Bildschirm, und Sie gelangen ins Spiel zurück.

7.3 Pause / Weiter

Mit Hilfe der Option *Pause* unterbrechen Sie das Spiel, um z.B. eine neue Einstellung vorzunehmen. Nach Anklicken stoppt der aktuelle Bildschirmverlauf, und der Menüpunkt wechselt nach Anwahl sofort in *Weiter*. Er gibt Ihnen anschließend die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen, und zwar von der Stelle, an der Sie es unterbrochen haben.

7.4 Hilfe

Über diese Option erreichen Sie die Hilfeeinrichtungen, die Ihnen im Zweifelsfalle weiterhelfen. Vorher müssen Sie das laufende Spiel *Pause* angehalten haben. Erst dann gelangen Sie über die Hilfe-Option in das Menü, um entweder Einstellungen vorzunehmen oder Informationen zu erlangen. Drei Unteroptionen stehen Ihnen zur Verfügung:

7.4.1 Hilfe zu Quaak

Hier finden Sie eine Spielanleitung zum Programm, die Ihnen beschreibt, wie Sie das Spiel durchführen. In der folgenden Abbildung sehen Sie, welche Möglichkeiten Ihnen diesbezüglich geboten werden, um die Spielregeln zu erlernen:

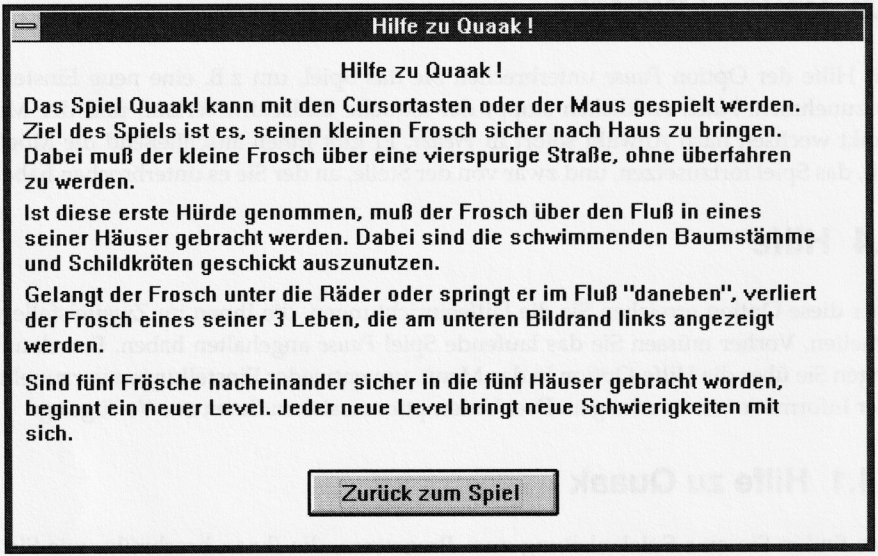


Abb. 9: Hilfe zu Quaak

Über die Schaltfläche *Zurück zum Spiel* gelangen Sie in den Spielbildschirm zurück.

7.4.2 Information über Quaak

Hier finden Sie allgemein gehaltene Informationen zum Programm, wie z.B. Angaben zur Versionsnummer und zu den Autoren der Software:

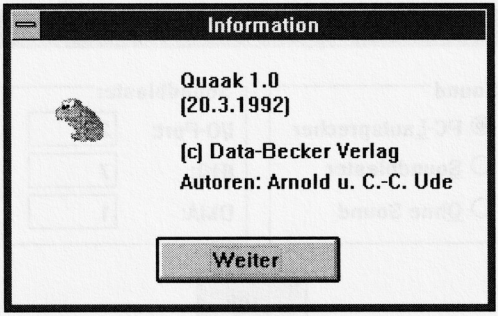


Abb. 10: Information über Quaak

Wichtig ist auch die Jahresangabe, in der dieses Spiel programmiert wurde, da möglicherweise mehrere Versionen davon erscheinen.

7.4.3 Einstellungen

Hier können Sie die Spielgestaltung beeinflussen. Z.B. können Sie den Ton ein- und ausschalten. Folgende Einstellungen sind hier gegeben:

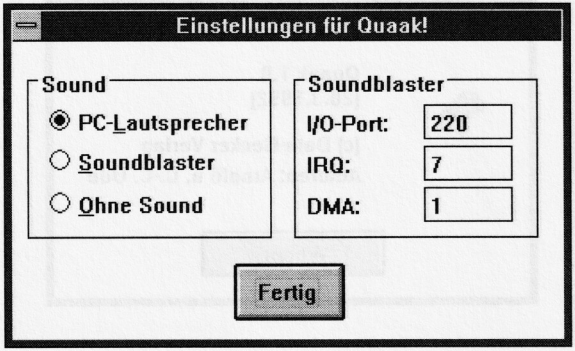


Abb. 11: Dialogbox Einstellungen für Quaak

Unter *PC-Lautsprecher* finden Sie die Möglichkeit, den eingebauten PC-Lautsprecher einzuschalten, der Ihnen die Sound-Unterstützung ermöglicht. Unter *Soundblaster* wird verstanden, daß Sie eine entsprechende Hardwareeinrichtung verwenden. Wenn Sie auf die akustischen Signale verzichten wollen, wählen Sie die Option *Ohne Sound*. In der rechten Hälfte finden Sie folgende Einstellungen vor, die sich ausschließlich auf die Soundblaster beziehen:

I/O-Port

Hier wird der Ein-/Ausgabe-Anschluß Ihrer Soundkarte in Form eines Wertes eingetragen. Die Vorgabe lautet 210.

IRQ

Hierbei handelt es sich um den Interruptwert, der für Ihre Soundkarte maßgebend ist.

DMA

Hier wird der Direct Memory Access-Wert eingetragen, der einen besonders schnellen Zugriff auf den Arbeitsspeicher zuläßt.

Über die Schaltfläche *Fertig* erreichen Sie, daß die Veränderungen gespeichert werden. Beachten Sie bitte, daß die eingestellten Änderungen erst nach dem Neustart aktiv werden. Das bedeutet, daß Sie im laufenden Spiel nicht die Möglichkeit haben, Einstellungen zu verändern. Erst nach dem Neustart eines Spieles durch Anklicken des entsprechenden Menüpunktes wird z.B. der Ton weggelassen.

8. Spieltips

Der Frosch braucht nicht in einem einzigen Spielzug über die Straße gebracht zu werden. Es genügt, ihn auf die Fahrbahn zu bringen und ihn gelegentlich vor einem der Fahrzeuge zu bewegen, um ihn so etappenweise passieren zu lassen. Kriechen die Schlangen auf dem mittleren Fußweg heran, wird der Frosch sicherheitshalber auf die Straße zurückbefördert, um ihn anschließend wieder zurückzuholen.

Beachten Sie, daß Sie beim Spielen in höheren Levels nicht auf einer Schildkrötengruppe sitzenbleiben, die bereits halb untergetaucht ist. Das kann dazu führen, daß Sie nach kurzer Zeit einen Ihrer Frösche verlieren. Versuchen Sie, schon nach kurzer Zeit auf einen der Baumstämme oder auf den sicheren Fußweg zurückzukommen, so daß Sie keine Gefahr laufen, mit den Schildkröten zusammen untergetaucht zu werden.

9. Anhang

In diesem Anhang finden Sie wichtige Übersichten und Tabellen, die Ihnen ermöglichen, Detailinformationen nachzuschlagen.

9.1 Abbildungsverzeichnis

Dieses Verzeichnis hat den Sinn, daß Sie die Abbildungen in diesem Buch auf einen Blick sehen, um diese mit Ihrer Bildschirmanzeige vergleichen zu können. Wenn Sie sich über die eine oder andere Abbildung im unklaren sind, suchen Sie die gewünschte Nummer aus dieser Liste heraus und schlagen Sie sie im Handbuch nach. Durch einen Vergleich wird die Frage meistens schnell beantwortet.

Abb. 1:	Dialogfeld bei Installation	12
Abb. 2:	Dialogfeld Quellverzeichnis wählen	13
Abb. 3:	Startfenster	14
Abb. 4:	Hurra! Sie haben einen neuen Level erreicht	15
Abb. 5:	Spielbildschirm von Quaak	18
Abb. 6:	Hoppla, Sie haben einen Ihrer Frösche ...	26
Abb. 7:	Namenseintrag	26
Abb. 8:	Hitliste	32
Abb. 9:	Hilfe zu Quaak	34
Abb. 10:	Information über Quaak	35
Abb. 11:	Dialogbox Einstellungen für Quaak	36

9.2 Tastenreferenz

Die Tastenreferenz zeigt die Kürzel, die in Verbindung mit der Alt-Taste eine schnellere Bedienung ermöglichen.

Alt + N	Hiermit rufen Sie die Option *Neues Spiel* auf und erreichen damit, daß *Quaak* neu startet.
Alt + H	Hiermit rufen Sie die Option *Hitliste* auf, die es Ihnen ermöglicht, die Punktzahl der besten 10 Spieler zu überblicken.
Alt + P	Hiermit gelingt es Ihnen, die Option *Pause* aufzurufen, durch die Sie das Spiel anhalten.
Alt + W	Hiermit gelingt es Ihnen, die Option *Weiter* aufzurufen, durch die Sie das Spiel fortsetzen.
Alt + H	Hiermit rufen Sie die Option *Hilfe* auf, durch die Sie ein Pulldown-Menü herunterklappen, das Ihnen nachfolgende Optionen ermöglicht:
Alt + H H	Dadurch rufen Sie die Unteroption *Hilfe zu Quaak* auf, durch die Sie konkrete Spielhinweise und Tips erhalten.
Alt + H I	Hierdurch rufen Sie die Unteroption *Information über Quaak* auf, durch die Sie sich das Copyright anzeigen lassen.
Alt + H E	Hierbei öffnet sich die Dialogbox *Einstellungen zu Quaak*, in der Sie u.a. die Tonunterstützung ein- und auschalten.

Stichwortverzeichnis

Anzeige
akustisch 29
Copyright 42

Bildschirm
Anweisungen 12
Aufbau 17

Direkt Memory Access 37
Diskette kopieren 11
Dritter Level 23
Eingangslevel 31

Frosch
- Dame 15, 23
- Figur 15
- Verlust 25

Hilfeeinrichtungen 33
Hitliste 27, 32

Installation
- Datei 12
- Routine 11
- starten 14

Pulldown-Menüs 21

Quellpfad wählen 13

Schildkröten, Abtauchen 19
Schlangenbewegung 24
Schwierigkeitsgrade 23
Sicherheitskopie 11
Soundblasterkarte 29
Spiel
- Bildschirm 16
- Ende 16, 25
- Geschwindigkeit 24
- Zeit 19

Symbol
- Bananenschalen 19

Felsblock 19
Getränkedosen 19
Systemmenüfeld 16

Tastaturbedienung 21
Ton ein-/ausschalten 36

Verschnaufpause 16
Vogelperspektive 17

Weinflaschenanzahl 17

Zielpfad wählen 13

DATA BECKER

Die PC Praxis: Ihr zuverlässiger Partner

Holen Sie sich diese Praxis!
Monat für Monat neu im Zeitschriftenhandel

Ob Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt miterleben will, der liest die PC Praxis.

Monat für Monat finden Sie hier das Know-how, das Sie sofort nutzen können. Mit der PC Praxis haben Sie Ihren persönlichen PC-Berater direkt an Ihrer Seite.
Die PC Praxis ist die PC-Zeitschrift, deren Name zugleich Programm ist: PC-Praxis in purer Form.

- Praxis-Tests
- Hardware und PC Tuning
- DOS-Praxis
- Software
- Windows-Praxis
- Aktuelles, Shareware u.v.a.m.

PC-Original-Software

QUAAK! – das fesselnde Geschicklichkeitsspiel mit Witz...
(für Windows 3)

Meistern Sie gefährliche Situationen, und bringen Sie Ihre Frösche sicher nach Hause!
Kein brutales Action- oder sinnloses Ballerspiel, sondern ein anspruchsvolleres Windows-Spiel, für das Sie Geschick und starke Nerven brauchen.

Überqueren Sie stark befahrene Straßen, Schlangen, bevölkerte Fußwege und unberechenbare Flußläufe, ohne dabei eines Ihrer Froschleben zu verlieren. Sichern Sie Ihr Heim, und treffen Sie Ihre Herzdame. Doch nehmen Sie sich in acht vor dem Müll am Straßenrand und den tauchenden Schildkröten! Raserei, eine mitlaufende Uhr und Alkoholprobleme des Frosches lassen Ihre Aufgabe immer schwieriger werden.

Erobern Sie das Spielfeld, gelangen Sie in die nächste Spielrunde und dann in die nächste...
Aber Vorsicht: Es sieht einfacher aus, als es ist!

Systemvoraussetzungen:

- IBM-kompatibler AT/386/486
- Festplatte
- MS-Windows ab Version 3.0
- EGA-, VGA-Grafikkarte
- Soundblasterkarte (optional)

Unverbindliche
Preisempfehlung
DM 29,80

ISBN 3-89011-920-4